COMPLETE SCORE SERIE

メガデス/ラスト・イン・ピース

MEGADETH RUST IN PEACE

WATANABE

HOLY WARS... THE PUNISHMENT DUE

ホリー・ウォーズ・・・ザ・パニッシュメント・デュー

Words and Music by Dave Mustaine

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

演奏順序

 $\begin{array}{c} \mathbb{A} \rightarrow \mathbb{B} \upharpoonright 1. \longrightarrow \mathbb{B} \upharpoonright 2. \longrightarrow \mathbb{C} \upharpoonright 1. \longrightarrow \mathbb{C} \upharpoonright 2. \longrightarrow \mathbb{D} \times 3 \rightarrow \mathbb{E} \upharpoonright 1. \longrightarrow \mathbb{E} \upharpoonright 2. \longrightarrow \mathbb{E} \upharpoonright 3. \longrightarrow \mathbb{E} \upharpoonright 4. \longrightarrow \mathbb{F} \rightarrow \mathbb{G} \rightarrow \mathbb{H} \rightarrow \mathbb{I} \upharpoonright 1. \longrightarrow \mathbb{J} \rightarrow \mathbb{I} \upharpoonright 2. \longrightarrow \mathbb{K} \rightarrow \mathbb{L} \rightarrow \mathbb{M} \rightarrow \mathbb{N} \end{array}$

解説

ギターは[Fのギター1のパートはAG (アコースティック・ギター) でのプレイ、それ以外は一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。リハーサル・マークだけ見てもNまであり、所々リピートも多く演奏時間も6分34秒とかなり長めの曲となっている。しかしそのプレイはだらだらと長いというのではなく、リフのパターンとその組合わせによって曲が構成されているので、さ程雕しくはないだろう。そのリフのパターンはほぼ2小節単位が多く、それを少しづつ変化させながら繰返したり、またほかのリフと組合わせて4、8小節等のパターンとしてプレイして行くといった具合いである。ここでは基本的にソロやメロディーのプレイはギター1、他パッキングはギター2という具合いに配したが、ギター1のプレイがない所はギター2

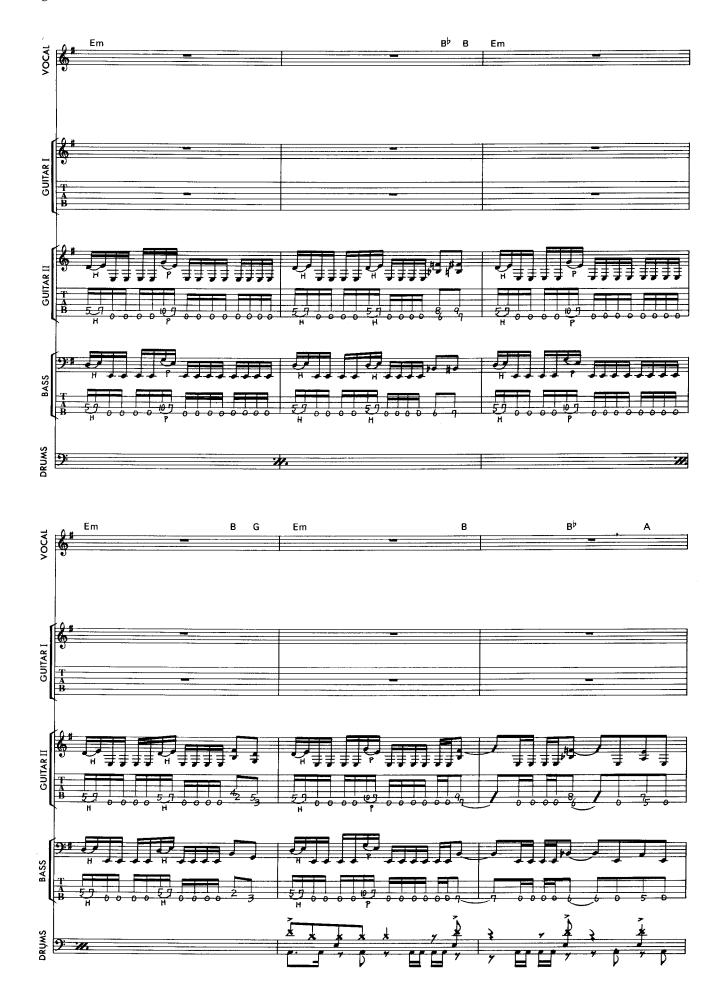
のバッキング・プレイをユニゾンでプレイすると良いだろう。

△の7小節目は暑となっているが、これは通常の者に8分音符ひとつプラスしたものと考えてほしい。また①の8小節目も号で5拍となっているので注意して欲しい。

さて、①、K、Lがギター・ソロである。②の8小節間は基本的に分散和音のフレーズとなっているので、フレーズをフォームとして捉えてプレイすると良いだろう。またここでは25フレットでのチョーキングが出てくるので注意してほしい。KはBのペンタトニック・スケールを元にしたフレージングでのプレイとなっていて、初めの4小節は3フレット、後の4小節は15フレットのポジョニングでプレイしていく。最後のソロの②は途中からギター1が入ってくるが、初めはロングトーンでのチョーキング、後に16分の連符での速弾きフレーズをかき鳴らすといったプレイとなっている。速弾きに入ってからの前半はそのままフレーズを追っていくしかないが、後半はパターンを繰り返すプレイが多いのでそれぞれのポジションさえ覚えてしまえばさ程難しくもないだろう。





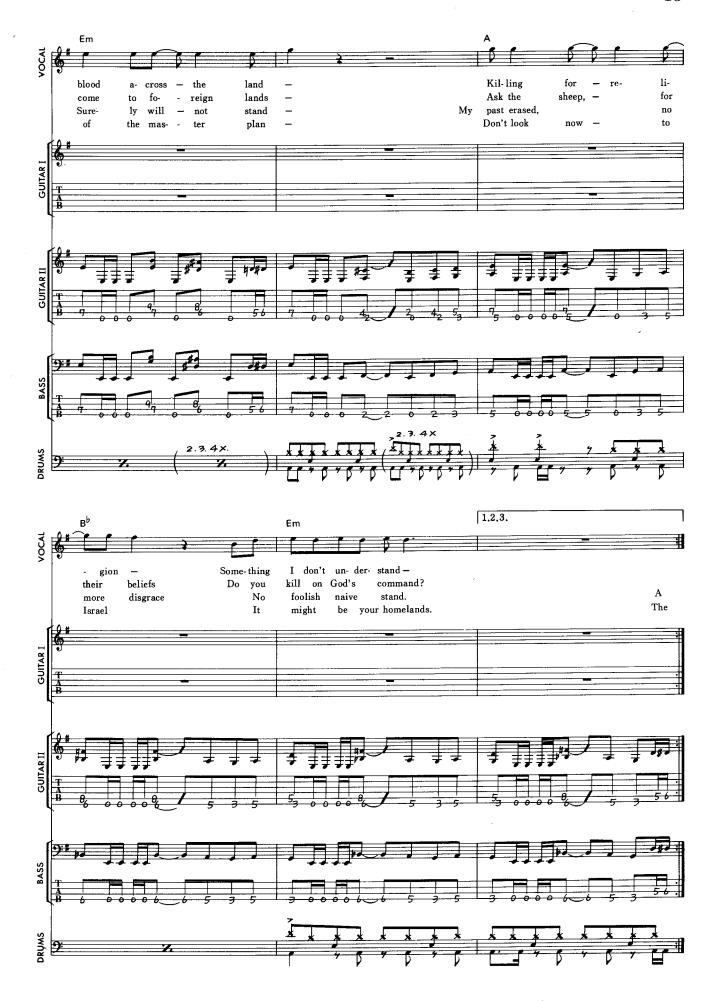






























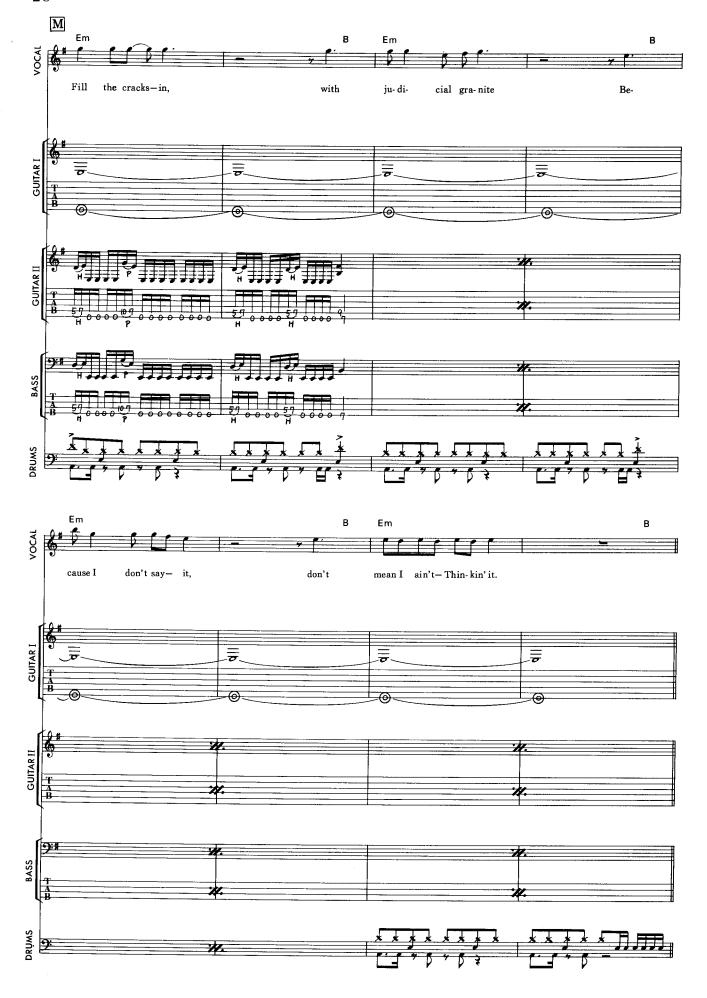




















|HANGAR 18

ハンガー18

Words and Music by Dave Mustaine

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

演奏順序

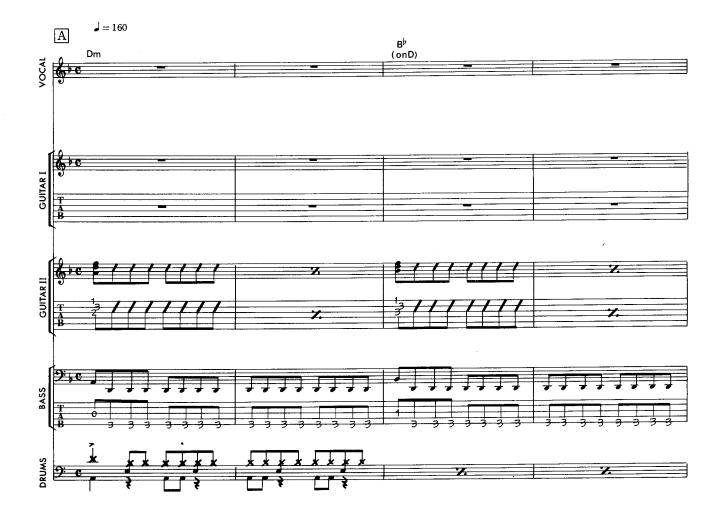
 $\begin{array}{c} \mathbb{A} \rightarrow \mathbb{B} \rightarrow \mathbb{C} \rightarrow \mathbb{D} \cap 1. \longrightarrow \mathbb{E} \rightarrow \mathbb{C} \rightarrow \mathbb{D} \cap 2. \longrightarrow \mathbb{F} \rightarrow \mathbb{G} \rightarrow \mathbb{H} \cap 1. \longrightarrow \mathbb{H} \\ \cap 2. \longrightarrow \mathbb{H} \cap 3. \longrightarrow \mathbb{H} \cap 4. \longrightarrow \mathbb{H} \cap 5. \longrightarrow \mathbb{H} \end{array}$

解

ギターは一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。 [A]は和音の8分弾きだが、それ以外は全て単音弾きのプレイとなっている。この単音弾きでのバッキングとなると、やはりアルペジオのプレイが主となるが、 [C]、[D]等のようにギター2本でハーモニーとなるバッキング・プレイもあるので気を付けてほしい。

さて、ギター・ソロはリハーサル・マークで言えば [2〜日とかなり長いプレイだが、そのほとんどが 4 小節のバッキング・プレイと交互の 4 小節のアドリブ・プレイとなっているので、ワン・フレーズずつ分れていてコピーしやすいだろう。まず [2] 1 ~ 4 小節目は17フレットにポジショニングして Dmペンタトニックでプレイ、9~12小節目はコード・トーンに沿って分散和音で

プレイ、「FIの1~4小節目は10フレットにポジョニングしてDmペンタトニックでプレイ、9~12小節目はやはりコード・トーンに沿って分散和音的なフレーズとなっている。さて「Giに入るが、ここからは突然テンポもノリもキーもまるで別の曲のように変わってのプレイとなり、ソロも8小節プレイし4小節休むといったパターンとなる。またここでのフレーズは押えるフレットが飛び飛びとなる事が多いフレーズとなっているので、運指に注意してプレイしてほしい。次に旧だが、ここではまた交互に4小節のパターンで主に14フレットや9フレットのポジョニングでのFmペンタトニックを中心としたプレイとなる。「3.―ではライト・ハンド奏法によるプレイが出てくるが、これはまず矢印の付いた音を右手で人差し指(他の指でも良い)で押え、プリングとハンマリングでプレイしていく。ここでは各弦の21フレットをライト・ハンド、他は14フレットのポジョニングでのFmペンタトニック・スケールを押えながらプレイしていくのである。

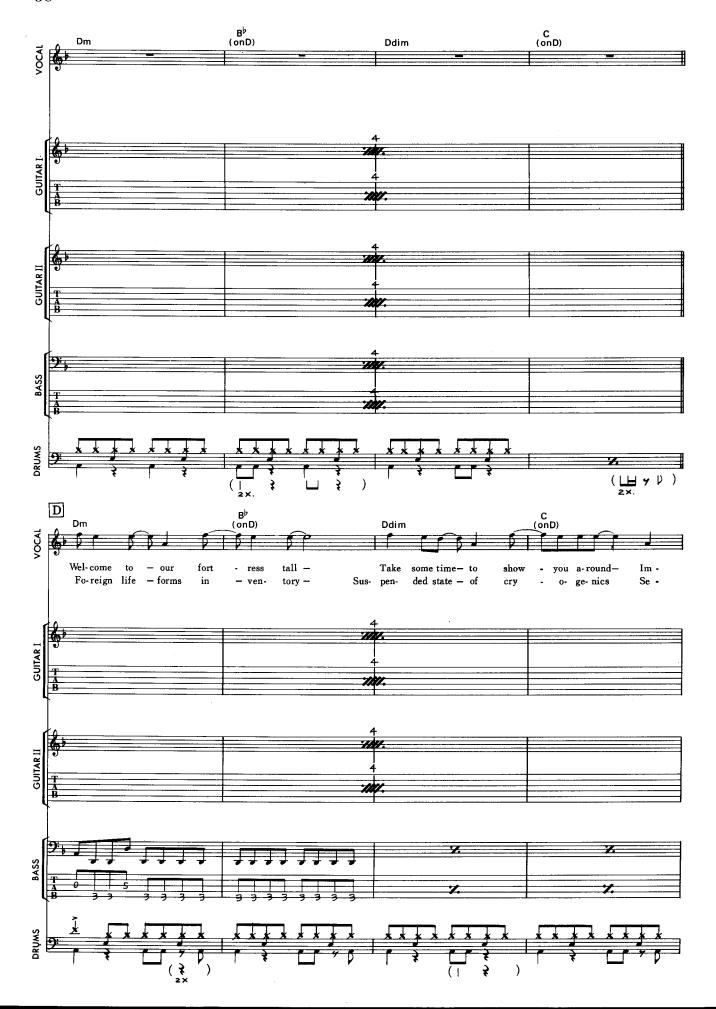


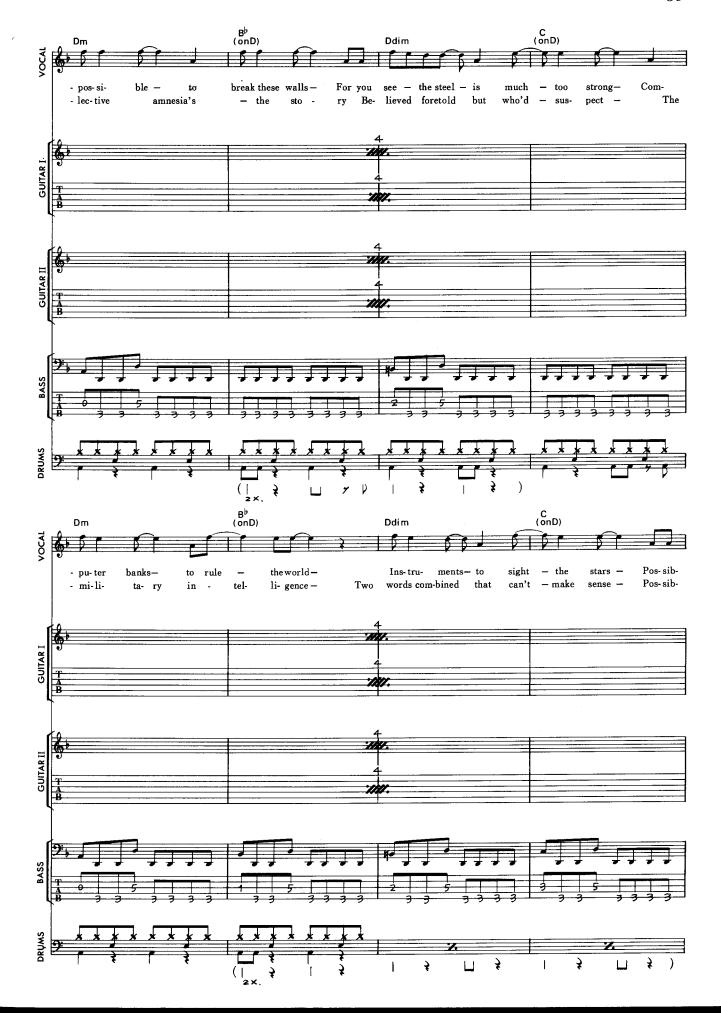




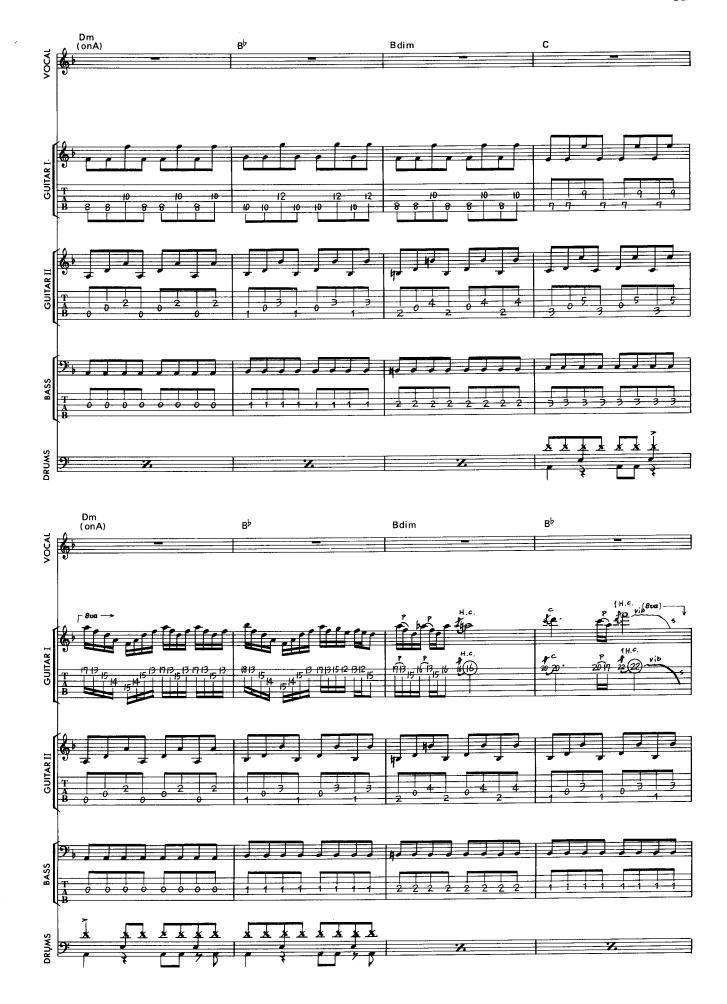




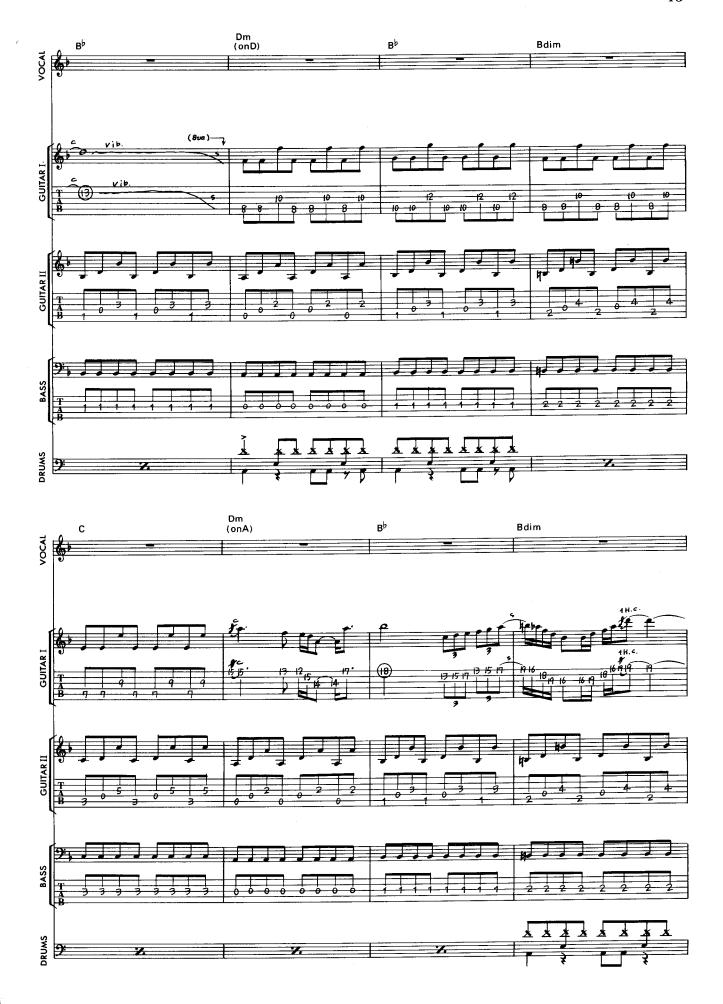
































TAKE NO PRISONERS

テイク・ノー・ブリズナーズ

Words and Music by Dave Mustaine

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

富塞順序

 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E \rightarrow F \rightarrow G \rightarrow H$

解説

ギターは一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。ギター 1 はエンディング田のみのプレイとなっているので、他の部分ではギター 2 のバッキング・パートをユニゾンでプレイすれば良いだろう。

さてその旧だが、その前のピッキング・スクラッチから入るが、これはピックの背をラウンド側の弦に擦り付けブリッヂ側からヘッド方向へ滑らせるという具合いにプレイするのである。旧はいきなり1.H.C.のプレイとなって

いるが、これはワン・ハーフ・チョーキングといい全音半のチョーキングという意味であるが、少々力が必要となるので注意してほしい。フレーズ的には2、9、14フレットのポジショニングでのFmペンタトニックが中心となったフレージングとなっているが、かなり外れていくフレーズもあるのでここでは2小節をワン・フレーズとしてフレーズごとに運指をつけながらコピーしてほしい。最後の3弦4フレットのチョーキングはチョーキングしたままトレモロ・ピッキングするというプレイだが、始めゆっくりとチョーキングし、チョーキングしきった所で徐々にトレモロ・ピッキングして後スライド・アウトさせれば良いのである。









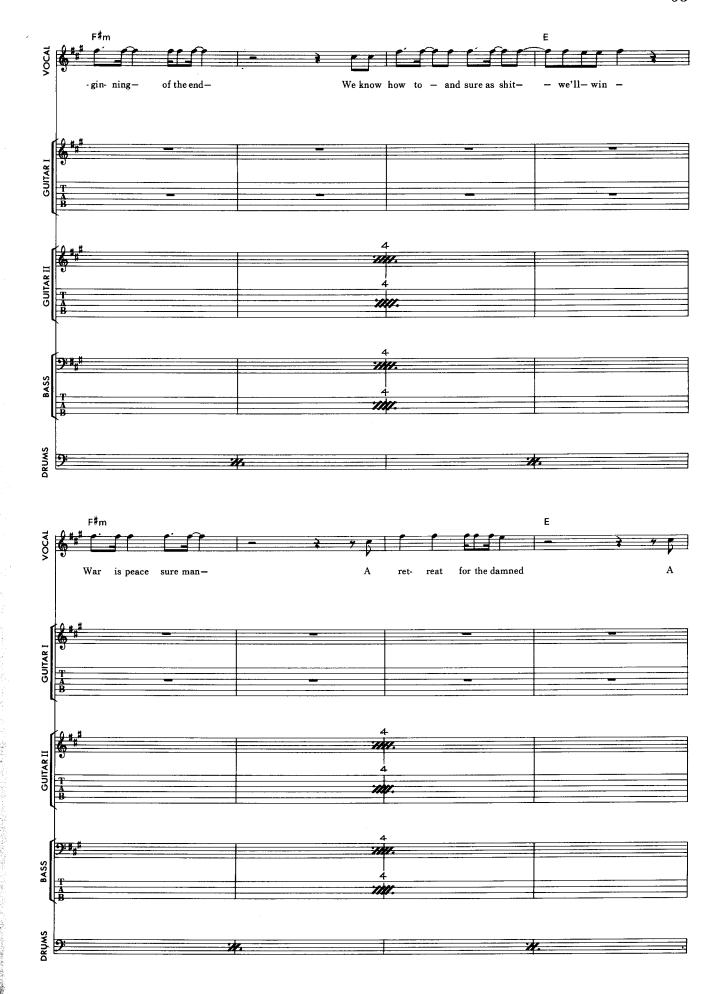




























FIVE MAGICS

ファイヴ・マジックス

by Dave Mustaine

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

演奏順序

解訪

ギターは一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。基本的にはギター1はソロ等を、ギター2は主にバッキング・パートとして記したが、ギター1のプレイがない所ではギター2のパートをユニゾンでプレイしてしまっても良いだろう。下では最後に一度フェルマータし、Gでア・テンポとなるので注意する事。またこのGは4小節おきにボーカルとギターの掛

合いプレイとなっている。ここではワン・フレーズづつトライできるのは良いが、スライドやプリング等細かいテクを見逃さないように運指に気を付けてプレイしてほしい。次にGの終わりにfがあるが、これは最後の半拍が無いだけなのでさ程気にしなくても良い。その後のH、Iはf0のプレイとなっているが、これは基本的にはf1とf2を組合わせたf3 がよっているが、これは基本的にはf2とf3を組合わせたf3 が、f3 が、次のf4ではf4とf5 を組合わせたf5 拍子のf6になり、また次のf6からはf4に戻るどいう具合いにプレイしていくのである。f7 f8 が多いのでf9、f9 はf9 はf9 に対していくのである。f9、f9 に対してに対していくのである。f9 に対してほしい。























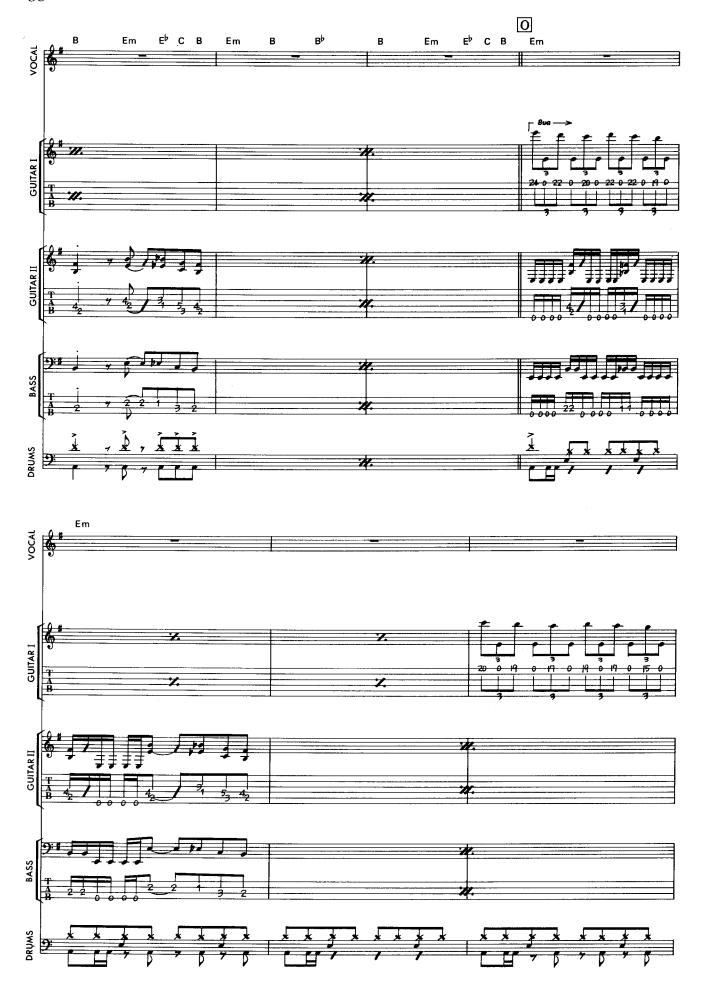




















POISON WAS THE CURE

ポイズン・ワズ・ザ・キュア

Words and Music by Dave Mustaine

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

津寨順座

解 説

を付けてプレイするように心掛けてほしい。 \mathbf{F} 、 \mathbf{G} 、 \mathbf{H} のギター 1 は休符となっているが、ここはギター 2 とユニゾンのプレイで良いだろう。 \mathbf{I} の 4 小節パターンの繰返しを経て \mathbf{J} がエンディングのギター・ソロである。ここでは $\mathbf{5}$ 、 $\mathbf{12}$ 、 $\mathbf{17}$ フレットのポジョニングでのAmブルーノート・ペンタや分散和音フレーズ等でのプレイとなっている。 $\mathbf{1}$ 小節目の \mathbf{U} 印はあらかじめ $\mathbf{3}$ 弦 $\mathbf{7}$ フレットをチョーキングしておくという意味である。 $\mathbf{10}$ 、 $\mathbf{16}$ 小節目には $\mathbf{2}$. \mathbf{C} . というのが出てくるが、これは $\mathbf{2}$ 全音($\mathbf{5}$ 3 度)のチョーキングという意味である。このワザは指にかなりパワーを必要とするのであらかじめ鍛えておいてほしい。



























LUCRETIA

ルクレチア

Words and Music by Dave Mustaine / David Ellefson

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and ELF MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

演奏順序

 $1 \times 1 \longrightarrow A \longrightarrow B \longrightarrow C \longrightarrow A \longrightarrow B \longrightarrow D \longrightarrow E \longrightarrow F \longrightarrow G$

解 説

一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。[A]は4小節パターンの繰返しによるバッキング・プレイだが、パターンの2小節目が指となっており、これは通常の手の最後の16分音符がひとつ少なくなったものと考えてもらえば良い(理屈は解ってもプレイは難しいのだが)。

さて、ギター1は巨、下のギター・ソロ以外は休符となっているが、バッ

キングはギター2とユニゾンのプレイでかまわないだろう。また、国のギター・ソロはギター1、「日のギター・ソロはギター2という具合いにプレイするのも良いだろう。但し「日の方が4、12小節目が持の分だけタイミング的に難しくなるが。ソロ自体は「日、「日とも速弾きにつく速弾きの連続となっているが、どちらかというと国の方がメロディアスなプレイとなっているようだ。「国の8小節目と11小節目に1.H.C.というのが出て来るが、これはワン・ハーフ・チョーキングといい、全音半(短三度)のチョーキングの事である。





























TORNADO OF SOULS

トルネード・オブ・ソウルズ

Words and Music by Dave Mustaine / David Ellefson

Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and ELF MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

演奏順序

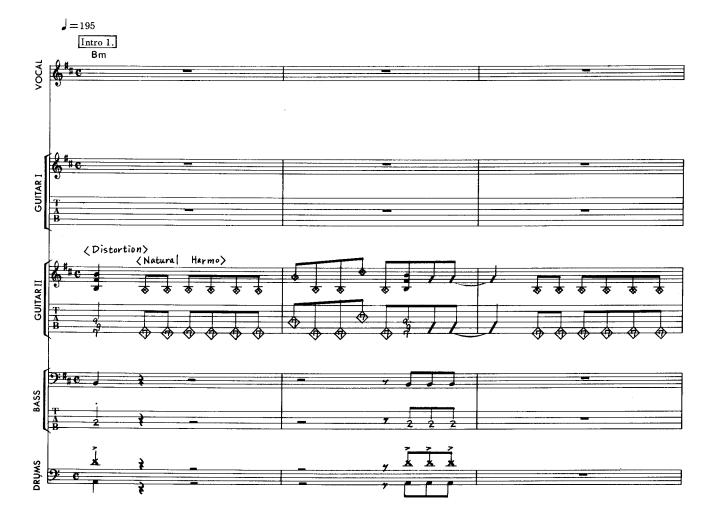
解 説

一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。ギター 1 は日や \mathbb{K} のハーモニーと \mathbb{H} のボター・ソロ以外は休符となっているが、バッキングは ギター 2 とユニゾンのプレイでかまわないだろう。また \mathbb{H} のギター 1 は $1\times$ tacet (1 回目はお休み) となっているので注意してほしい。

さて、イントロ1.にはナチュラル・ハーモニクスによるプレイが出てくるが、これはまずタブに配したフレット上の弦を軽く触れる程度に押え、ピッ

キングすると同時に放すという具合いにプレイするのである。但じこの場合 8分刻みのリズミカルなプレイとなるため、弦を放さず軽く押えたままの状態でプレイして行くと良いだろう。

次に□のギター・ソロだが、基本的には速弾きにつぐ速弾きの連続で切れ 目なく流れていくプレイとなっている。さらにこのソロにはライト・ハンド 奏法が出てくるが、これは↓(矢印)の付いた音符を右手人差し指(他の指で も良い)で押えプリングとハンマリングでプレイしていくのである。またこ のライト・ハンドは、4分または8分のオモテのタイミングでの2小節パタ ーンになっており、左手もあまり動かないのでそのタイミングさえ理解でき ればさ程難しくはないだろう。























































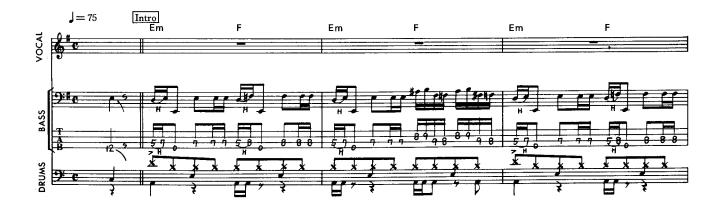
DAWN PATROL

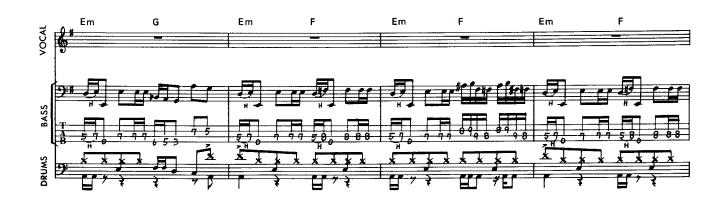
ドーン・バトロール

Words and Music by Dave Mustaine / David Ellefson

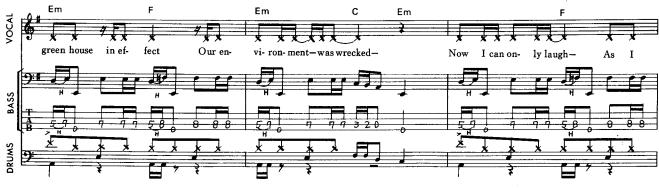
Copyright © 1990 by MUSTAINE MUSIC and ELF MUSIC and THEORY MUSIC Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

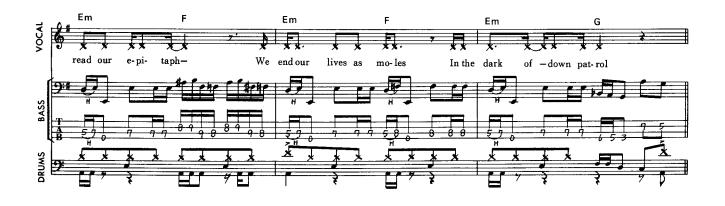
| 演奏順序 | イントロ→A|→B|→C| | 解 説 ギターは無し。ベースとドラムのプレイにボーカルのかたりが入るというだけの非常にシンプルな短い曲である。ボーカルはかたりなので×印の音符となっているが、必ずしもこの(音符の)通りでなくとも良いだろう。



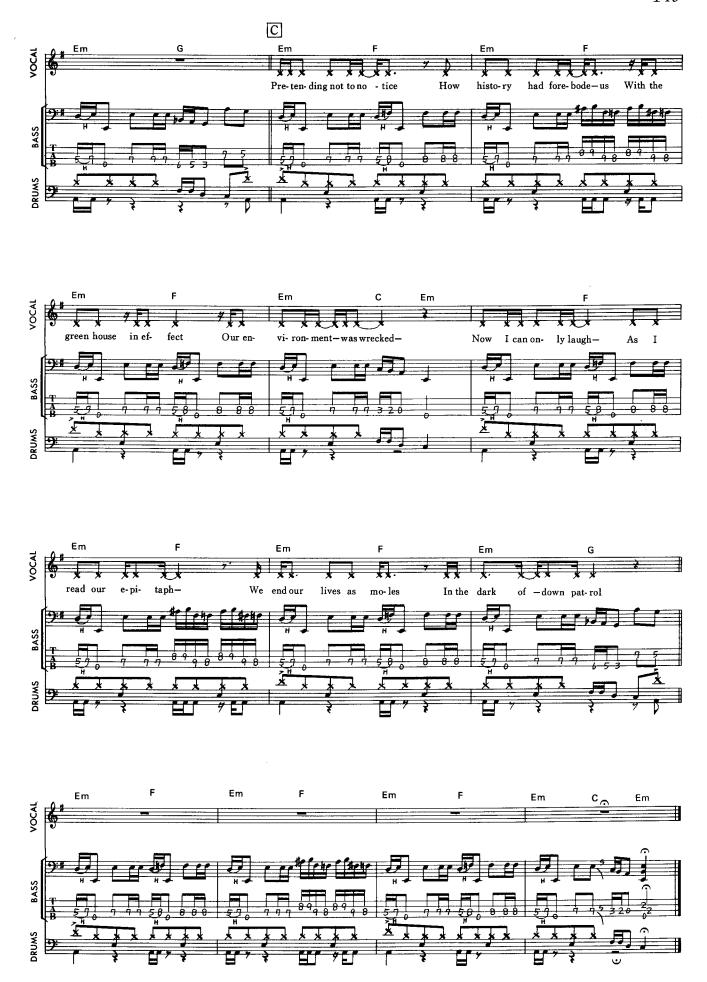












RUST IN PEACE... POLARIS

ラスト・イン・ビース・・・ポラリス

Words and Music by Dave Mustaine / Dave Ellefson

Copyright \bigcirc 1990 by MUSTAINE MUSIC and THEORY MUSIC. Rights for Japan assigned to WATANABE MUSIC PUBLISHING CO., LTD.

演奏順序

解 説

一貫してディストーション・サウンドでのプレイである。ギター1はイントロ3.と目と目のギター・ソロ以外は休符となっているが、バッキングはギター2とユニゾンのプレイでかまわないだろう。イントロやエンディングではリピートが多くなっているが、4 times等の表示を見落とさないように気

を付けてほしい。また、①の8小節目は全で2拍となっているので注意する 事。[の最後で一旦フェルマータし、シンバルのフェイド・インから[でア ・テンポとなっているが、ここはギター2がリズムをリードしてプレイして 行く。

さて、日がギター・ソロである。このソロは4小節と短めだが、このテンポで1拍6連の速弾きありとかなり難しくなっている。とは言うものの、たったの4小節なんだからここはひとつ根性入れてトライしてほしい。こういった速弾きフレーズは、始めゆっくりと正確に何度も繰返して弾き、徐々にスピードを上げていってモノにしていくのがコツである。































